

Micro
NEWS
GRATUIT !
3615 A L'ŒIL
LOGICIEL SERVEUR VIDÉOTEX
NOUVEAU CATALOGUE LORICIEL
REPORTAGES
OCEAN
DELPHINE
NINTENDO
BRODERBUND
COKTEL VISION
CONCOURS
KULT
INDY VS BATMAN
N°24 SEPTEMBRE 1989
M 2843 - 24 - 25,00 F
3792843025001 00240
Belgique : 175 FB - Suisse : 7,00 FS - Canada : $ 5,95





3D POOL

C'est du billard

Les yeux rivés sur la petite boule blanche, vous regardez, évaluez, calculez la meilleure trajectoire vers le trou. C'est votre dernière chance de battre le terrible Maltesse Joe, vous le savez et il le sait... Aux alentours, les joueurs ont délaissé leurs tables, un silence aussi suffocant que la chaleur ambiante paralyse vos capacités. Soudain le coup part, le bruit de boules qui s'entrechoquent fait sursauter l'assistance ; plus rien ne peut les arrêter. Vous les suivez du regard et votre visage s'éclaire du sourire du vainqueur : vous venez de battre le champion en titre. Une clameur d'admiration s'élève dans l'assistance. Fini de rêvasser et entraînez-vous si vous voulez un jour battre Maltesse Joe. Vous avez bien compris, c'est de billard dont il s'agit. Après *Billiard Simulator* nous pensions avoir tout vu, tout connu. Que nenni ! chers lecteurs, détrompez-vous, il existe mieux. Quand vous aurez chargé *3D Pool*, un tableau vous permettra de choisir les options que l'on trouve dans tout jeu digne de ce nom : un ou deux joueurs, choix des partenaires représentés par l'ordinateur, démo ou tournois, etc. Jusque-là le jeu ne présente pas une originalité fulgurante. Comme tous les sports de précision, le billard est un jeu où le toucher et les effets subtils font appel à beaucoup de maîtrise visuelle. C'est précisément ce dont souffrent les différents simulateurs de billard connus jusqu'à présent : ils n'offrent pas la possibilité de tourner autour de la table, ce qui permet de mieux évaluer les positions et les distances. Eh bien avec *3D Pool* ces problèmes ne sont plus que des souvenirs lointains, car à l'aide de la souris ou des flèches du menu vous pouvez, à loisir, tourner autour de la table. Les boules se déplacent dans une perspective d'un réalisme saisissant et vos coups gagnent en précision et en finesse. Le graphisme et les bruitages sont bien faits et l'intérêt du jeu est rehaussé par la brochette de personnages à battre. Alors à vos boules !

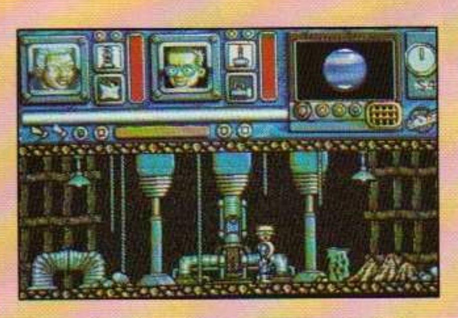
Disquette Firebird pour Amiga, existe aussi pour Atari ST et Amstrad CPC.

M.K.



THUNDERBIRDS

Souvenirs, souvenirs...



Ah ! les mercredi après-midi chez Mémé, le goûter, la promenade au square et la télé... Les souvenirs, c'est comme les moules mayonnaise qu'on vous sert dans les resto-routes, à la moindre sollicitation ça remonte !

Si comme moi vous regardiez la télé à l'époque où Dorothée n'était encore qu'un bébé inoffensif, vous vous souvenez sans doute de *Thunderbirds*, cette superbe série pleine d'imagination mettant en scène des marionnettes.

Tandis que sort dans les vidéo-clubs une cassette regroupant quelques épisodes, Grandslam a la bonne idée d'éditer pour la plupart des machines du marché un logiciel inspiré de la série. Pour les plus jeunes d'entre vous qui ne connaissent pas les *Thunderbirds* et la fameuse Lady Pénélope, je rappellerai brièvement le scénario : un milliardaire, aidé par ses fils, a fondé une organisation (International Rescue) qui, grâce à un équipement ultra-sophistiqué, porte secours aux personnes en danger partout dans le monde.

Le logiciel vous propose quatre missions de difficulté croissante, liées entre elles par un bon scénario.

Dans la première mission, Alan et Brains (le scientifique aux lunettes quintuple foyer) descendent au fond d'une mine inondée pour tenter de sauver deux ouvriers. Avant de partir, chacun des personnages doit choisir deux objets parmi les six qui lui sont proposés.

Vous dirigez alternativement un des deux personnages : Brian va tout d'abord tenter de trouver de quoi réparer la pompe qui permettra de stopper l'inondation, puis Alan explorera les profondeurs de la mine. La difficulté consiste à trouver les objets utiles, mais surtout à les avoir sous la main au bon moment, ce qui se traduit par un casse-tête, d'autant plus que votre temps est limité. Même si le jeu n'est pas des plus originaux, le plaisir de retrouver les héros et l'ambiance de la série donnent à ce logiciel le charme des bonnes choses d'antan.

Disquette Grandslam pour Amiga et Atari ST. Egalement sur CPC, C64, MSX et Spectrum.

M.L.



SPHERICAL

Complètement maboule !

Ce jeu va vous rendre dingue ! Complètement crazy in the sky... Si vous avez peur de sombrer dans la folie la plus totale, la démence la plus extrême, je vous recommande de ne pas lire ce qui va suivre. Je vous aurai prévenu. Ces recommandations effectuées, accrochez-vous au plafond, calez-vous profond dans votre divan (quoi de neuf, docteur ?), c'est parti pour l'analyse détaillée et minutieuse de ce soft démentiel (hello, le soleil brille !).

Pour les plus érudits d'entre vous, la base du jeu ressemble à *Solomon's Key*, version améliorée. Vous incarnez un magicien qui détient l'étrange pouvoir de créer ou détruire des blocs de pierre à l'aide de sa baguette magique. Cette étonnante faculté va lui servir à construire des escaliers, combler des vides. Dans chaque tableau, vous devrez libérer une boule et la guider vers la sortie marquée "in".

Autant vous le dire tout de suite, seule votre intelligence et votre rapidité viendront à bout des pièges. Vous devrez, dans les premiers niveaux, analyser le chemin logique qui délivrera la sphère et assembler les blocs en conséquence. Passionnant ! Pour corser un peu plus l'ensemble, des ennemis se mettent en travers de votre chemin. Sans oublier la collecte d'une multitude de bonus : potions magiques, émeraudes, diamants, lanternes, gravitation, etc. Un vrai festival ! Dès le troisième niveau (on y arrive vite), la difficulté s'accroit. La boule descend en quelques secondes en bas de l'écran, impossible de la remonter. Aussi précipitez-vous pour stopper sa chute, sinon c'est perdu. Les graphismes sont à la hauteur, tout a été fait pour le confort visuel du joueur. Les animations sont réalistes et très variées, les bruitages un peu en retrait mais ça n'a pas grande importance dans ce type de jeu. Des options vous sont proposées en début de partie, vous pourrez vous entraîner au maniement des blocs ou choisir de jouer à deux. Un petit regret, si par malheur vous échouez dans un tableau, vous devrez tout reprendre à zéro. Frustrant ! Mais rassurez-vous, ce petit détail n'est rien par rapport à la richesse de *Spherical*. N'hésitez pas, suivez la boule, elle va vous rendre fou, fou, fou !

Disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement sur Atari ST.

J.-P.L.

DAIVA

Les étoles de la gloire

En l'an 2701, une guerre est déclarée dans la galaxie Vishunu entre le Bien (vous) et le Chaos (l'empire). Les deux opposants partent à armes égales, avec trois planètes chacun ainsi qu'une flotte et un petit stock de vaisseaux.

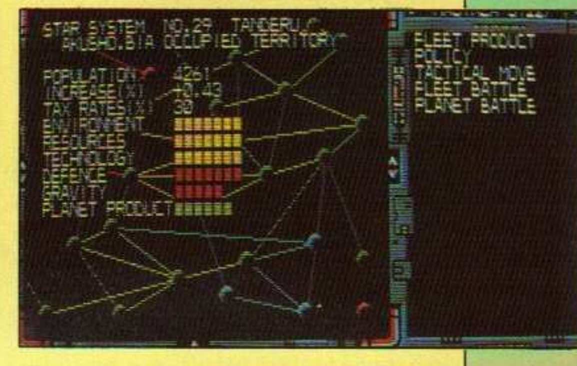
La galaxie se compose de trente planètes neutres, occupées par l'empire ou par vous, chacune avec des caractéristiques propres qui permettent de calculer sa capacité de production car les planètes que vous occupez vous paient chaque année des impôts dont vous fixez le taux.

Un tour de jeu est équivalent à un sixième d'année et différentes actions s'offrent à vous : tout d'abord la manufacture, où vous pourrez délivrer des crédits pour la construction de vaisseaux ou assigner les vaisseaux en stock à l'une ou l'autre de vos flottes. Quatre types de vaisseaux sont disponibles, leur coût et durée de fabrication étant proportionnels à leurs capacités offensives et défensives.

Une autre option, dénommée "politique", vous permet soit d'investir dans des planètes afin d'améliorer leur productivité, soit d'acheter des armes de combat au sol pour vos flottes. Il faut savoir que ces armes seront utiles lors des débarquements sur des planètes hostiles.

Vous avez aussi l'opportunité d'accomplir une phase déplacement tactique d'une planète à une autre. Il existe une touche qui indique la position des différentes flottes - amies ou ennemies - leurs effectifs, moral et armes.

Si des flottes du camp opposé sont en orbite autour d'une même planète, il peut y avoir combat. L'écran de contrôle fait alors place à une sorte de petit wargame très simplifié ou vous positionnerez vos vaisseaux avant le conflit. Il est important d'utiliser les rares obstacles du terrain, d'anticiper les mouvements de l'adversaire et d'exploiter au maximum les deux types d'armes spaciales : laser et missiles. Tous les trois tours de combat, la retraite est possible. Les attaques de planètes sont aussi au programme et c'est là qu'entre en jeu l'importance des armes terrestres. C'est



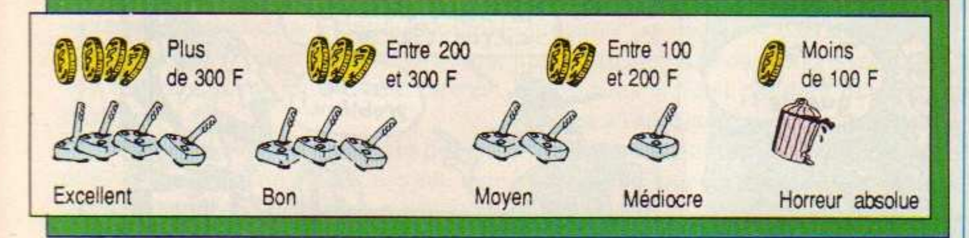
alors un vrai jeu d'action dans lequel vous dirigez un homme revêtu d'une combinaison spatiale. Si sa réserve d'énergie est vidée, c'est toute la flotte qui sera détruite.

Ces données sont analysées par le jeu qui en déduit différents évènements : par exemple, la révolte d'une planète due à des charges fiscales trop lourdes. Daiva aurait pu être handicapé par quelques défauts techniques, heureusement il n'en est rien : le graphisme est très beau pour les attaques terrestres. Le son remplit parfaitement son rôle et l'ensemble est digne d'un 16 bits.

Disquette T & E Soft pour MSX 2.

L.M.

Les SOFTS Du MOIS



TANKATTACK



Tank you !

Enfin les éditeurs de jeux ont compris que la catégorie des wargames était trop uniforme dans sa conception ! Toujours les mêmes cases hexagonales, toujours cette fâcheuse impression que l'ordinateur joue sans vous, toujours ces couleurs grisâtres et cette rigidité d'action. Avec *Tankattack*, voici une génération de jeux beaucoup plus visuels qu'à l'accoutumée, colorés, avec des graphismes fidèles à ce qu'ils sont censés représenter, et même une animation lors des combats. Comble de raffinement, les icônes permettant de sélectionner une action sont aussi animées... Après chaque sélection, un message en français apparaît, afin de rendre compte de l'avancée de la bataille. Parfois, une gazette vous informe (en anglais, hélas...) de ce qui se passe au front. Outre les qualités déjà citées, sachez que *Tankattack* se joue tout aussi facilement avec les touches du clavier (redéfinissables) qu'au joystick. Les menus sont clairs et le jeu, en lui même convivial, permet de progresser dans une bataille avec beaucoup de souplesse. Par conséquent, une partie ne sera pas aussi fastidieuse que les autres wargames, ce qui implique que cette fois vous pourrez entièrement vous consacrer à la plus pure des stratégies. Ce logiciel contient dans son packaging une superbe carte digne d'un jeu de table, des jetons représentant tanks et voitures blindées et une documentation en français, agréable à consulter.



Vous l'aurez compris, *Tankattack* est un excellent wargame qui, de plus, existe sur des machines habituellement peu branchées sur ce type de jeu. A posséder au plus vite.

Disquette CDS pour CPC. Egalement sur Spectrum, MSX, C64, Amiga et Atari ST.

L.L.G.

GALL FORCE

Pour la bonne cause

Le jeu devrait convenir à tous ceux qui considèrent qu'action et violence sont les deux mamelles du ludique. Vous l'aurez deviné, côté scénario, on ne fait pas dans la dentelle... Vous voici transformé en super girl, appartenant à la flotte spatiale "Gall Force", partie délivrer six de ses coéquipières au nez et à la barbe des forces du Chaos. On peu s'attendre au pire... Mais pas tout à fait car malgré des débuts maladroits, le logiciel parvient à être intéressant...

Outre les classiques vies multiples, le vaisseau que vous pilotez dispose d'un potentiel d'énergie gradué de 1 à 20 : chaque nombre correspond à une arme d'autant plus meurtrière que le potentiel augmente. Si l'énergie tombe à zéro, le vaisseau est détruit. A chacune des sept jeunes filles impliquées dans l'histoire correspond une panoplie d'armes qui s'étoffera au fil des libérations successives. A titre de récompense, le vainqueur aura l'honneur et l'avantage de pouvoir admirer le minois des charmants pilotes, et, suprême délicatesse - ou pire goujaterie -, leur âge lui sera révélé...



Mis à part cette incroyable variété d'armes (140 au total) et un scrolling d'une remarquable qualité, le soft demeure d'un classicisme navrant. Cependant, la violence dégagée à chaque combat accroche irrésistiblement le joueur - n'est-ce pas ce qu'on demande à un shoot'em up ? -, atout incontestable qui situe *Gall Force* à un niveau honorable dans la hiérarchie des spécimens du genre.

Mégarom Hal pour MSX1.

L.M.

KEMPELEN CHESS



L'échec te mate !

A la fin du XVIIIème siècle, le baron von Kempelen avait créé un robot nommé Turc - d'après son apparence - qui jouait fort bien aux échecs. Avant que Turc ne périsse dans un incendie, Edgard Poe l'avait examiné et concluait à la présence d'un nain - qui ne devait pas être la moitié d'un con - dissimulé dans l'automate. C'est donc de cette



supercherie que se réclame *Kempelen Chess...*

Tout d'abord, le programme n'émet pas le petit bip rituel en déplaçant ses pièces. Ce manque de courtoisie ne paraît futile que si l'on ignore la lenteur avec laquelle il prépare ses mauvais coups. Si on élimine les variantes archi-classiques (et encore), sa bibliothèque d'ouverture est résiduelle mais il parvient tout de même assez souvent en milieu de partie pour enfin montrer toute la combativité du mouton à l'abattoir. Quant aux finales, c'est une véritable catastrophe ! Avec trois pions passés d'avance, il est capable d'annuler. Et quand ça va mal, il bugge ! Passé le niveau 1, c'est littéralement incroyable. On le voit par exemple au niveau 5 chercher pendant une heure - ce n'est pas une clause de style - et à cinq coups de profondeur le moyen d'éviter un mat en deux coups. D'autre part, il ne faut pas s'étonner quand des pièces et parfois même son roi disparaissent au moment du mat. Et si on s'obstine contre bugs et tricheries, l'affaire se solde régulièrement par un paquet de bombes.



Pour alléger un peu cette atmosphère de désastre, disons que l'échiquier en trois dimensions est un modèle du genre. On peut l'orienter à volonté, le déplacer ou même le réduire. Hélas, ce programme est né sous une mauvaise étoile car si les pièces sont agréables à regarder, les déplacer à la souris relève d'un tel calvaire qu'il vaut mieux rentrer les coups au clavier malgré l'absence de repères sur l'échiquier.

Comparé à la concurrence -*Sargon 3* ou *Psion-Chess*, Kempelen Chess fait figure de bonne plaisanterie. Enfin, ce n'est pas drôle si on l'a acheté. Un soft formellement déconseillé tant que le nain ne sera pas fourni avec !

Disquette Sierra on Line pour ST.

J.-Y. T.

GOODY



Voleur de bière !

Diantre, mais que fait donc ce héraut prêchant l'immoralité sur l'écran de mon prude MSX2 ? Comment un tel messager du chaos a-t-il pu être créé ? Telles sont les questions que vous serez en droit de vous poser lors de la présentation de *Goody*. Nous avons vu le plumage, voyons donc le ramage...

Il est souvent plus souhaitable de parler du beau temps et des oiseaux chanteurs que d'un logiciel peu enthousiasmant : Goody ne déchaîne pas les passions et un peu d'originalité n'aurait pas nui à une trame de jeu par trop éculée. Un voleur au regard avide et sournois met un point d'honneur à dérober quelques menus objets. Ces derniers sont disséminés dans les nombreux écrans, souvent dans des lieux difficilement accessibles et le voleur devra, pour s'en emparer, utiliser les escaliers et autres toboggans mis à sa disposition.

Point éminemment positif, ce sympathique cambrioleur marche à la bière : rien de tel qu'une bonne chope pour lui redonner force et moral ! L'intérêt commence enfin à me gagner... Au demeurant, *Goody* possède un assez bon graphisme et un accompagnement sonore correct. Par contre, l'animation n'est pas des plus réussies. En conclusion, je dirais qu'en dehors de la bière, le jeu est réellement insipide.



Disquette Opéra pour MSX2.

L.M.

OIL IMPERIUM




Dallas bavarois

Et voilà, encore un jeu allemand ! On n'a pas oublié le légendaire *"Hollywood Poker Pro"* , qui provoqua l'hospitalisation urgente d'Eric Satyre, pour cause de priapisme avancé. Et bien Oil Imperium nous vient tout droit de chez ces mêmes petits pervers de chez re-Line. Malheureusement, ça n'a rien à voir avec le poker, aucune alléchante créature à l'horizon, rien que des puits de pétrole, des contrats et du fric qui coule à flots. A chacun son truc ! Mais ne tournez pas la page tout de suite, le scénario n'a





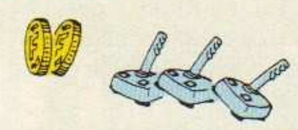
rien de commun avec les jeux genre "Dallas" non, non ! on peut même appeler ça un jeu d'action. En effet, entre deux transactions ou manigances, il va falloir creuser des puits (pas si facile au joystick), éteindre des fûts enflammés ou encore poser des pipelines vous-même.
Parallèlement à ces exercices purement physiques, vous pouvez engager quelques sympathiques tierces personnes, qui se feront un plaisir d'aller donner de vos nouvelles à votre concurrent et éventuellement lui causer quelques petits tracas. Adressez-vous à un détective si vous avez le moindre doute sur les projets de vos adversaires, quitte à les faire comparaître devant le tribunal. Mais attention, vous pouvez aussi vous retrouver séance



tenante dans le box des accusés.
Action, stratégie et spéculation procurent au jeu un intérêt, auquel il faut le reconnaître on ne s'attendait pas au départ. Notons également que les graphismes sont très réussis (version Amiga en tout cas).
Deux disquettes reLine pour Amiga. Egalement sur Atari ST, C64 et PC.

Fred

VIGILANTE



Bas-fonds ? baffons !

Aïe ! Aïe ! Aïe ! Madonna (s'agit-il de la célèbre halthérophile lanceuse de petites culottes ?) s'est faite enlever par une bande de skinheads qui la gardent prisonnière dans les sombres ruelles de la ville. Mais que fait la police ? Rien ! Et c'est justement pour ça que vous allez enfiler votre jean et vos rangers, descendre dans la rue pour montrer à ces chenapans que les honnêtes gens aussi connaissent toutes les finesses du coup de boule et de la propulsion de genou dans les organes reproducteurs. Aux Etats-Unis, les "Vigilantes" existent vraiment, il s'agit de groupes de fanas de l'autodéfense qui se déguisent en paras pour faire régner l'ordre et la loi à coups de santiags dans les quartiers chauds. Souvent plus dangereux que les junkies et les dealers qu'ils traquent, ces zorros de banlieue ne sont heureusement présents en France que sous la forme d'un excellent logiciel de combat, bien qu'une équipe new-yorkaise soit "descendue" à Paris au mois d'août. *Vigilante* propose une variété de coups appréciable (sept au total, dont le sympathique "coup bas") et des adversaires plus ou moins coriaces. En effet, dans ce jeu, les rouquins font preuve d'une incroyable fragilité comparés aux bruns ou au grand costaud chauve de la fin du troisième tableau.
Même si on est encore très loin du jeu d'arcade (dont les photos ornent la jaquette, ce qui frôle l'escroquerie), la version CPC est tout de même fort réussie, car l'action reste très rapide malgré la profusion de détails et de couleurs.
Disquette US Gold pour Amstrad CPC. Existe aussi sur les 16 bits et sur C64 et Spectrum.

M.L.





PINBALL BLASTER



Un joyau remarquable

De très loin, on pourrait penser rencontrer une fois de plus un bon vieux flipper mais comme la coutume n'est pas de jouer à vingt mètres de son écran, un détail saute aux yeux : il y a une sorte de pistolet en bas de l'écran. En tirant, c'est lui qui permet de modifier la trajectoire de la balle. Original, non ? Le rythme du jeu, sans être très rapide, devient vite affolant car le maniement du pistolet n'est pas accessible au premier joueur venu et, pour couronner le tout, la configuration du flipper change constamment, sans parler de l'extra-balle et autres détails.
L'acquisition de ce jeu est plus que conseillée. Je peux vous garantir des soirées remplies de plaisir et d'épuisement, affalé sur votre MSX, les yeux vitreux et la bave dégoulinante... *Pinball Blaster* a tout pour être un hit : le graphisme, le son et l'animation sont exemplaires. Qui a dit que le bon jeu européen sur MSX était mort ?
Cassette ou disquette Eurosoft pour MSX1. Egalement présent dans la compilation "The Games Collection".

L.M.

VOYAGER



Gaffe à l'américaine

En 1977, les Américains ont lancé Voyager 2, un satellite chargé de parcourir l'espace en diffusant les coordonnées de notre planète accompagnées d'un message de bienvenue. Ce jour-là, les techniciens de la Nasa auraient mieux fait de rester couchés, car le message a bien été reçu, mais par les Roxiz, des créatures extra-terrestres qui ont aussitôt décidé de nous envahir.

Certes, ce n'est pas la première fois qu'une race d'extra-terrestres au nom ridicule tente d'investir notre planète, mais c'est la première fois qu'on désigne un repris de justice, Luke Snayles, pour repousser l'invasion.

Vous allez donc vous mettre dans la peau de ce taulard fraîchement libéré et débarrasser l'une après l'autre les dix lunes de Saturne des forces d'attaque roxiziennes (ou roxizeuses, à moins que ce ne soit roxizounettes...) qui y ont établi leurs bases.

A bord d'un engin plus proche du tank que de la mobylette, vous parcourez la lune de Janus à la recherche de l'ennemi. Le point rouge sur l'écran du radar indique déjà qu'un vaisseau roxisien (ou roxitrois pour les fans de Stallone) se trouve derrière vous. Vous avez à votre disposition plusieurs armes, telles le laser, les pyramides de puissance, ou carrément la bombe atomique qui détruit tout ce qui se trouve dans votre champ de vision ! Vous pouvez également larguer un appât, et profiter de la bêtise des vaisseaux ennemis qui s'acharnent sur ce leurre, pour vous enfuir ou pour canarder à votre tour ces roxisiens décidément très myopes.

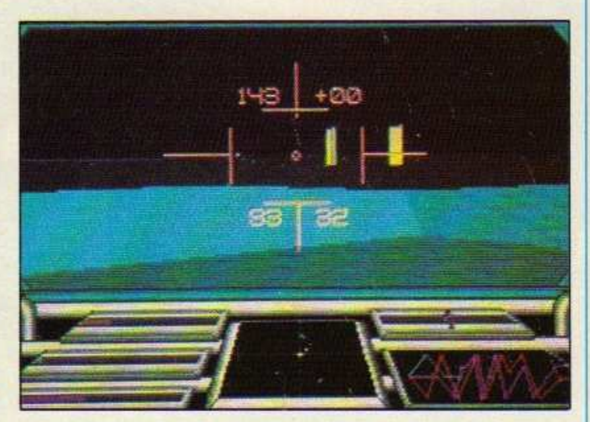


Si vous réussissez à abattre le premier tank, sachez qu'il ne vous restera plus que 79 vaisseaux ennemis à éliminer avant de passer à la lune suivante.

Reprenant le vieux principe des combats de chars en trois dimensions, *Voyager* apporte quelques améliorations telles que l'utilisation de leurres qui renforcent l'aspect stratégique et redonnent une nouvelle jeunesse à ce type de jeu.

Disquette Ocean pour ST, prévu également pour Amiga.

M.L.





STEEL THUNDER

Tonnerre mécanique

Après l'agilité aérienne des simulateurs de vol et les vrombissements rageurs des voitures de course, certains éditeurs s'attaquent maintenant aux simulateurs de chars de combat.

Enfermé dans une carapace d'acier de 54 tonnes avec un armement des plus sophistiqués, vous aurez à combattre les redoutables T80 russes.

L'action se passe dans l'une des parties du globe où ça castagne dur (Cuba, Allemagne de l'Ouest, Syrie...). Vous êtes le commandant du tank, à moins que vous ne préfériez être le chauffeur ou le tireur, vous pouvez même choisir le sable chaud et les cocotiers de la côte, mais avouez que ça fait mauvais effet de bronzer pendant que l'ennemi attaque. Alors comme vous êtes courageux et plein



d'abnégation, vous n'hésitez pas à aller au feu.

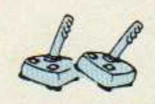
Après avoir répondu à la question d'une sentinelle (protection oblige), vous vous retrouvez dans le bureau du général Miller, votre supérieur. Un bref compte-rendu de la situation et vous voilà investi d'une mission de la plus haute importance : détruire des objectifs militaires et bien entendu des chars ennemis. Quatre tanks différents sont à votre disposition, vous apprendrez à choisir celui qui est adapté à la situation en lisant l'imposante notice, en anglais of course.

Steel Thunder vous met de plein-pied dans la réalité des affrontements grâce à des tonnes de renseignements techniques, un graphisme évocateur et un mode d'emploi complet. Vous mettrez sans doute du temps avant d'en maîtriser les mécanismes, mais qu'importe, l'essentiel c'est le réalisme et l'odeur de la poudre.

Deux disquettes Accolade pour PC. Existe aussi sur C64.

M.K.

SCARLET 7



1575 façons de vaincre

Une fois de plus, avec *Scarlet 7*, l'action prime sur la réflexion. Un vulgaire shoot'em up ! me direz-vous. Certes, mais de bon niveau puisqu'il propose 1575 différents contextes de jeu. Etonnant, non ? Bien sûr, les variations ne sont pas fondamentales puisqu'elles résultent uniquement des capacités que vous donnerez ou non au vaisseau en début de partie : choix de la carlingue en fonction du rapport solidité/

poids, du moyen de locomotion (ailes, chenilles, pneus ou coussins d'air), du type de moteur parmi les sept disponibles qui diffèrent par leur maniabilité et leur vitesse et enfin de l'armement (trois types de lasers ou de missiles).
Tous ces paramètres ont une énorme influence sur le déroulement de la partie et ne sont donc pas à négliger. Le reste n'est qu'un jeu d'action "bateau" à scrolling horizontal, soigné mais très classique. Signalons tout de même qu'à la fin d'un niveau, le joueur a la possibilité de réparer son vaisseau ou de changer ses caractéristiques. *Scarlet 7* ne manque pas d'intérêt mais hélas la partie arcade est trop éculée pour faire de l'ensemble un chef-d'œuvre.



Cartouche Hot-B pour MSX.

L.M.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (version arcade)



Cruelle déception !

Le logiciel démarre sur la superbe musique du film mais, hélas ! si les notes sont les mêmes, le souffle épique de la bande originale de John Williams s'est transformé en un minuscule pet de mouche. Il en est malheureusement de même pour la suite du programme, qui à aucun moment ne retrouve l'esprit et le dynamisme du film. Pourtant, le logiciel reprend fidèlement la plupart des scènes d'action et vous met bien dans la peau du célèbre aventurier au chapeau mou ; mais malgré cela on reste bien loin de l'enthousiasme que déchaîne le film dans les salles de cinéma. Cependant, si on essaye d'oublier un peu le film, il reste un jeu d'action d'assez bon niveau, digne à la rigueur de figurer dans les salles d'arcade.



Le programme comporte six séquences différentes et vous entraîne dans une grotte de l'Utah, à Venise, en Allemagne, dans un dirigeable et pour finir dans le temple du Graal, objet de la convoitise d'Indiana Jones.
Quelques bonnes idées, comme le fait d'avoir à chercher des torches pour éclairer la grotte, augmentent un peu le niveau du jeu mais des trouvailles discutables, comme par exemple le fouet qui ne tire que cinq coups puis disparaît définitivement, le déprécient aussitôt. On a l'impression de se trouver devant un soft un peu bâclé (surtout en ce qui concerne les bruitages), assez bien réalisé cependant, mais n'ayant d'autre but que l'exploitation intensive (et donc rentable) de l'adaptation sur micro d'un film à succès.
Disquette U.S Gold pour Amiga. Aussi sur ST, compatibles PC, C64/128, Spectrum, CPC.

M.L.

THE NEWZEALAND STORY



SOS kiwi

Wally Walrus, un horrible phoque, a décidé de manger une vingtaine de kiwis pour son goûter. Jusque là, aucun problème, mais il y a kiwi et kiwi... Il y a kiwi le fruit et kiwi l'oiseau. il s'agit ici du volatile puisque ce sont vos copains à plumes qui vont se faire dévorer par un monstre ignoble que Brigitte Bardot continue malgré tout à défendre.
Vous incarnez Tiki, un volatile malicieux qui a réussi à s'échapper du sac du vilain phoque kiwivore et vous ressemblez plus à un canari qu'à un véritable kiwi. Il va vous falloir retrouver vos copains avant l'heure du thé si vous voulez leur éviter de finir en kiwi haché dans le ventre du pinnipède affamé.
Armé uniquement de flèches au début du jeu, vous trouverez de quoi vous débarrasser des lapins lanceurs de boomerang, des renards en montgolfière ou bien encore des bigorneaux mortels dans vos pérégrinations au travers de nombreux tableaux.



Comme vous pouvez le constater, un vent de folie souffle sur ce logiciel, ce qui favorise la détente et le dépaysement. Malgré le délire ambiant, le programme est parfaitement réalisé et ne souffre d'aucun défaut d'animation ou de bruitage. Les décors, déroutants et naïfs, et la musique d'accompagnement, guillerette à souhait, vous emportent dans un monde étrange et merveilleux où les parcmètres n'existent pas et où par conséquent il fait bon vivre. Même si tout cela n'est pas bien sérieux, laissez-vous aller...
Disquette Ocean pour ST, prévu également pour Amstrad CPC.

M.L.





droite. Allez au bureau de droite ASK FOR SHOTGUN, puis au comptoir du mur du fond GIVE EVIDENCES. Sortir, prendre la voiture personnelle DRIVE HOME, entrer dans la maison EXAMINE ASK TRAY - GET LIST. Revenir au bureau, monter directement dans la voiture de patrouille CALL DISPATCH, aller au bureau du chef SHOW LIST. Filez au stand de tir régler votre arme, c'est très important. Prenez la voiture de patrouille DRIVE TO AIRPORT. Pour traverser la rue, appuyez sur le bouton du poteau. Allez voir l'homme au comptoir BUY TICKET TO STEELTON - GET TICKET TO STEELTON - ASK PHONE 407 555 3323 - HELLO - TALK ABOUT BAINS. Appelez la police de Steelton (numéro aux renseignements city ? Steelton Name ? Police), même dialogue que ci-dessus, sortez en haut à gauche, prenez l'escalator. Allez près du policier SHOW ID, montez dans l'avion, asseyez-vous à côté de Krith SIT DOWN - FASTEN BELT. Attendez qu'il lâche l'hôtesse et tirez. Pareil pour le deuxième, mettez-vous près du corps SEARCH JACKET. Allez à l'arrière dans les WC, OPEN DISPENSER - CUT YELLOW - CUT BLUE - CUT PURPLE - CONNECT YELLOW - CUT WHITE - CUT YELLOW.
Dans le bureau du chef de la police de Steelton, prenez les deux radios. Dans le parc, attendez le punk CALL KEITH. Puis allez à l'extrémité droite du lac. Soulevez la grille d'égout. Descendez. Sortir à droite, encore à droite, puis descendre sans s'arrêter et prendre la première à gauche, ouvrir le placard GET MASK. Pour mettre le masque, faites WEAR MASK. Trouvez la salle de contrôle, approchez-vous de Marie CALM MARIE - CUT STRING. Cachez-vous arme au poing derrière le gros tuyau de gauche. Tirez sur Boins dès qu'il a ouvert le feu. Fin de l'épisode.



MSX

KING'S VALLEY 2

(envoyé par Frédéric Verheyde et Christophe Valentin)

Quelques mots de passe spéciaux
Try again : option "continu". Dès que la partie est terminée, vous pourrez recommencer à cet endroit en appuyant sur F5.
Festival : invincibilité et vies infinies. Pour annuler cette option, appuyer sur F5.
Il existe aussi dans *King's Valley 2* des jeux secrets qui se trouvent toujours aux endroits où l'on sera bloqué si par malheur on y tombe : le Puzzle Stage et le Music Stage.
En effet à certains endroits du jeu, en sautant, une petite pyramide jaune et rouge apparaîtra. Attendez un peu, elle s'ouvrira et il ne restera plus qu'à y pénétrer.
Lorsqu'on utilise un de ces jeux secrets, on revient toujours après en avoir terminé à la situation initiale du stage (en fait on recommence tout le stage de zéro).

Voici donc les emplacements de ces jeux secrets.
Stage : 07.
Ecran : bas.
Endroit précis : aller tout en haut du stage à gauche et se laisser tomber. On atterrit alors près d'un diamant. Sauter et la petite pyramide apparaîtra.

Stage : 20.
Ecran : bas.
Endroit précis : aller tout en bas du stage (le plus possible sans employer d'outils). On arrive alors sur une plate-forme et la pyramide est à gauche, près du diamant.

Stage : 29.
Ecran : bas.
Endroit précis : aller tout en bas de l'écran à droite.

Stage : 32.
Ecran : bas.
Endroit précis : aller à l'écran du bas. La pyramide secrète est à gauche, en bas, là où il y a un diamant à prendre.

Stage : 43.
Ecran : haut/gauche.
Endroit précis : la pyramide se trouve juste à droite de la porte de sortie donnant accès au stage 44.

Stage : 52.
Ecran : gauche.
Endroit précis : l'écran où il y a la porte. Tout en bas à droite.

Stage : 53.
Ecran : droite.
Endroit précis : en haut à droite, juste après le pont, entre les deux gros blocs de pierre.

Stage : 55.
Ecran : bas
Endroit précis : en bas à droite, prendre l'échelle jaune et se laisser tomber. La pyramide est juste là, un peu plus à gauche.

Pour savoir ce que veut dire ici précisément écran, prendre le plan du stage (F1 puis F2) : chaque carré bleu constitue un écran. Exemple : le stage 60 est composé de six écrans.

Le Music Stage
Celui-ci permet d'entendre tous les sons et musiques employés dans le jeu. Il se présente sous la forme d'un synthétiseur et l'on choisit l'air que l'on veut entendre (dix-neuf en tout).
Voici une liste des musiques proposées (de gauche à droite) :
1. Départ (présentation du titre).
2. Accompagnement durant le jeu.
3. " " "
4. " " "
5. " " "
6. " " "
7. Puzzle stage.
8. Début de stage.
9. Fin de stage.
10. Tous les 10 stages, lorsque l'explorateur court.
11. Lorsqu'on a résolu le stage 60 : fin du jeu (démo de la fin).
12. Game over.
13. Entrée dans la porte pour le stage suivant.
14. Choix des option du jeu.
15. ???
16. Marteau-piqueur.
17. Prise d'un diamant (Soul Stone).
18. Mort = perte d'une vie.
19. Formation d'un ennemi.

Le Puzzle Stage
C'est un jeu à part entière. Il reprend le principe du Pouss-Pouss ou du Taquin. En effet, il suffit de remettre en ordre croissant les chiffres de 1 à 24.



Si vous réussissez cela, le nombre de vos vies est multiplié par 3, ce qui est vraiment appréciable.

Maintenant quelques conseils

1) Rock Roll : la pierre marron.
Celle-ci se déplace de gauche à droite jusqu'à ce qu'elle trouve un passage pour y tomber. Néanmoins, il est parfois très utile (voire souvent indispensable) de l'utiliser pour prendre un diamant ou autre.
En effet, il suffit de lui lancer un couteau ou un boomerang pour qu'elle s'arrête, on peut ainsi se servir d'elle comme marchepied afin de prendre par exemple un diamant, sans devoir utiliser un ou plusieurs des outils.

2) Le saut d'un écran à un autre.
Lorsqu'un diamant semble imprenable, même en utilisant plusieurs outils, il est parfois possible de le prendre en sautant d'un autre écran (à côté ou au-dessus) tout simplement.
Il suffit de prévoir que de tel endroit d'un autre écran on atterrira juste là où se trouve le diamant, imprenable auparavant.
3) Creuser dans le vide.
N'oubliez pas, enfin, que pour creuser avec une pioche ou une pelle, on peut se mettre sur la pierre que l'on veut creuser. Si près du bord que l'on pourrait croire avoir les pieds dans le vide !

La démo de la fin est splendide, avec une musique d'enfer. Dès que le stage 60 est résolu, le jeu est terminé : on vous demande d'appuyer sur espace afin d'ouvrir la porte pour sortir de la dernière pyramide. Vous avez réussi à explorer victo-



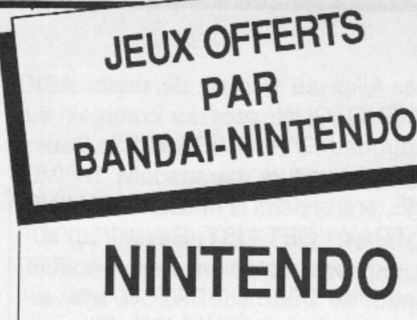
rieusement les pyramides du pharaon Vic XIII, vous avez sauvé le monde !
Ensuite l'explorateur sort de la dernière pyramide en faisant avec ses doigts le "V" de la victoire.
Défile enfin toute l'équipe des créateurs. On apprend ainsi que Hal et autres ont collaboré à cette mégarom, Konami leur adressant des remerciements spéciaux.

Derniers rappels.
1) Les touches de fonction :
F1 : pause.
F2 : (+F1 auparavant) : plan du stage.
F4 : jeu sans le son.
F5 : suicide ou option "continu" (Tryagain) permet de mettre fin à l'option invincibilité (Festival).

2) Les mots de passe sont à entrer en mode Qwerty :
sur un clavier Azerty, la lettre A devient Q, la lettre Q devient A, la lettre Z devient W, la lettre W devient Z, la lettre ? devient M.







NINTENDO

TROJAN

(envoi de Christophe Chevalier)

Première partie : La découverte des objets magiques.

Premier Stage
Sous terre, dans la salle du bossu.
A l'endroit où il n'y a plus de briques se trouvent trois souris :
frappez plusieurs fois pour les voir tomber au sol. Si vous frappez à gauche de la corniche située près de l'échelle, de l'énergie apparaîtra.
Sous terre, dans la salle de l'armadillon.
Avant d'entrer directement dans la salle, sautez par-dessus la bouche d'égoût pour découvrir de l'énergie..
En frappant la corniche près de l'échelle vous verrez apparaître un "P" (il donne plus de puissance a votre coup).
Deuxième Stage (dans la rivière)
Lorsque vous franchirez le rivage, faites avancer votre héros d'environ quatre mètres puis donnez un coup pour qu'apparaisse une botte. Et un autre coup un mètre avant le bord de la rivière (lorsque vous allez sortir) : une vie apparaîtra alors.
Troisième Stage
Après avoir tué le costaud, vous devrez combattre des lanceurs. Quand vous les aurez affrontés pour la deuxième fois, donnez des coups en descendant vers la droite pour que de l'énergie apparaisse.
Quatrième Stage
Sous terre, dans la salle de l'homme à la hache.
Si vous frappez a l'endroit où il n'y a plus de briques, vous découvrirez un "P".
Si vous sautez en diagonale vers le milieu en donnant un coup, "S" apparaîtra. Sinon, il y a aussi deux énergies de chaque côté de la corniche.
Sous terre, dans la salle des trois boîtes. En frappant au bas de la corniche qui se trouve à gauche, trois souris tomberont (frappez plusieurs fois).
Cinquième Stage
Donnez un coup dans une des trois premières boîtes, si vous découvrez un "2000".



89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

- *Matériels et logiciels d'occasion toutes marques*
- *Dépôt vente et échange d'anciens jeux*
- *Nouveautés du Japon !!*

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)

Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 "**Namcot**" (C) Bosconian + Galaga	290 F
Pack 2 "**Namcot**" Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Castle Excellent	210 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	195 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	210 F
Hydlide 2	190 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	210 F
Vaxol	230 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 290 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 790 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magnéto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VJ200	129 F

NOUVEAUTÉS CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samouraï (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	345 F
American Truck	230 F
Bubble Bobble (MSX2)	290 F
Yaksa	290 F
Thexder	195 F
Andoro Gynus (1mega)	195 F
Rastan Saga (2mega)	195 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

130 F
Relics
Kingsnight

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Golvellius
Hyper Sport 2
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720 K
+ digital. d'images intégré
+ logiciel de traitement d'images — N.C.

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Quickshot VII	49 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	Promo
Souris	410 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	Promo
Quickjoy 5 (+compteur)	Promo
Canon VJ200	129 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7)	149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F
Elite(K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
MPS 1230 mono (MSX2)	1 550 F
MPS 1500 couleur (MSX2)	2 290 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	490 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Boîte de rangement de 100 disquettes 3"1/2	155 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

LA CONSOLE NEC EST ARRIVEE !! DES PRIX CANONS ...

JEUX EN CASSETTES

29 F
Barnstormer

49 F
Octopuss
Spy story
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
Attack of Killer Tomatoes
Cyberun
The Heist
Martianoids
Runner
• Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber
Mole

NOUVEAUTÉS EN K7

Afterburner	129 F
Blasteroïds	120 F
California Games	120 F
Winter Games	120 F
The Game Winter...	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
• Majinkyu (720 k)	260 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
World Golf	190 F
Operation Wolf (K7)	120 F

NOUVEAUTES

Puzzle in London (720 K)	290 F
Sa-Zi-Ri (720 K)	310 F

CARTOUCHES

• Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
• Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
• Ninja Kun (1 mega)	290 F
• Retour of Jelda	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS



JEUX AACKOSOFT

K7 : 75 F
Disquette 99 F

Bounce
Chima Chima
Courageous
Inca
Mr Jaws
Oil's Well
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight
Science fiction
Snake
Star Fighter
Star Wars
Come on Picot

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

MUSIQUE

Mue (C)	99 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
• Le Squelette (MSX2/D)	195 F
• Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
• La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
• La Respiration (MSX2/D)	195 F
• Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
• Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
• Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
• La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
• Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
• Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
• Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
• Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
• Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
• Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F
Initiation au Basic 1 et 2 (2 K7)	195 F
Anglais 2	149 F

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist (c)	230 F
Cheese (K7 MSX1 fonction souris)	120 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Cockpit (MSX2 1mega)	290 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Othello Compétition	195 F
Bridge (K7)	95 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Minicalc (tableur)	159 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	250 F
Soft Fonction (MSX2/D)	250 F
Soft Graph (MSX2/D)	250 F
Soft Stock (MSX2/D)	290 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F
MX TELX (D) émulateur minitel	250 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Livre du disk MSX	110 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard • Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Ville .... Code postal ....

N° tél. .... Marque d'ordinateur ....

Je vous commande le matériel suivant : ....

....

....

Pour un prix de : .... F + frais de port

(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION



SAMOURAÏ MICRO

Une rentrée qui promet !

Le MSX ne se porte pas très bien en France où les clubs et les fanzines sont devenus, avec Micro News, les derniers bastions du standard japonais. Les consoles, par contre, se préparent à faire boum en 1990 !

FORUM MSX MAGAZINE DEUX FOIS

Suite à l'article du précédent numéro, vous avez été nombreux à contacter nos amis belges du journal **Forum MSX Magazine** et à leur envoyer des chèques d'un montant équivalent à 1200 francs belges. Or ces chèques n'ont pu être encaissés car les banques rajoutent 20% de frais bancaires. Si vous voulez vous abonner pour cinq numéros (un an), il faut envoyer 1225 FB (frais d'envoi compris) à l'aide d'un mandat-poste international libellé en FB. Ce document, de couleur rose, est disponible dans les bureaux de poste et est accepté sans frais par les banques.

MSX2+

Nous vous avions annoncé que le **MSX2+** était peut-être commercialisé en Hollande par Sparrowsoft. Il semblerait que cette société ait cessé ses activités d'importation. Le MSX2+ paraît mal parti pour être distribué en Europe...

SOFTS NIPPONS COCHONS

Au Japon en revanche, de nombreux éditeurs sortent des jeux MSX2+, pour la plus grande joie des utilisateurs japonais. La grande nouveauté Konami est **Baseball 2**, une cartouche SCC MSX2 et 2+ très bien faite, avec malheureusement des textes en japonais. **Gunship**, célèbre simulateur d'hélicoptère de Microprose, fait aussi un malheur, tout comme **Undead Line**, de T & E Soft, une disquette pour 2 et 2+. Il s'agit d'un très beau jeu d'action/aventure sans texte japonais (ouf !), où l'on peut accéder au tableau de son choix (forêt, cimetière, ruines, rochers volcaniques, caverne, château). **Crimson**, de Xtal Soft, n'a pas l'air mal non plus, hélas il y a du texte en japonais... comme dans **D.C. Connection**, une histoire d'espionnage. Par contre, **Hydefos** (pour Hyper Defending Force System) est en anglais, c'est une disquette 2 et 2+, un shoot'em up spatial de qualité avec scrolling horizontal.

Moins prudes que les éditeurs français, les Japonais continuent de sortir des softs mettant en scène les jeunes nymphettes vedettes des dessins animés japonais, dans des situations souvent... déshabillées. Hélas, ces jeux ont presque toujours des textes japonais. Nous vous reproduisons néanmoins quelques photos d'écran, ce qui ne devrait pas trop vous déplaire...

LA VIE DES CLUBS

Nous vous rappelons que si vous animez un club d'utilisateurs ou un fanzine, nous sommes là pour transmettre vos coordonnées et expliquer vos activités. N'hésitez donc pas à nous écrire.

(Les renseignements fournis dans cette rubrique n'engagent pas la responsabilité de Micro News, qui retransmet seulement les informations).

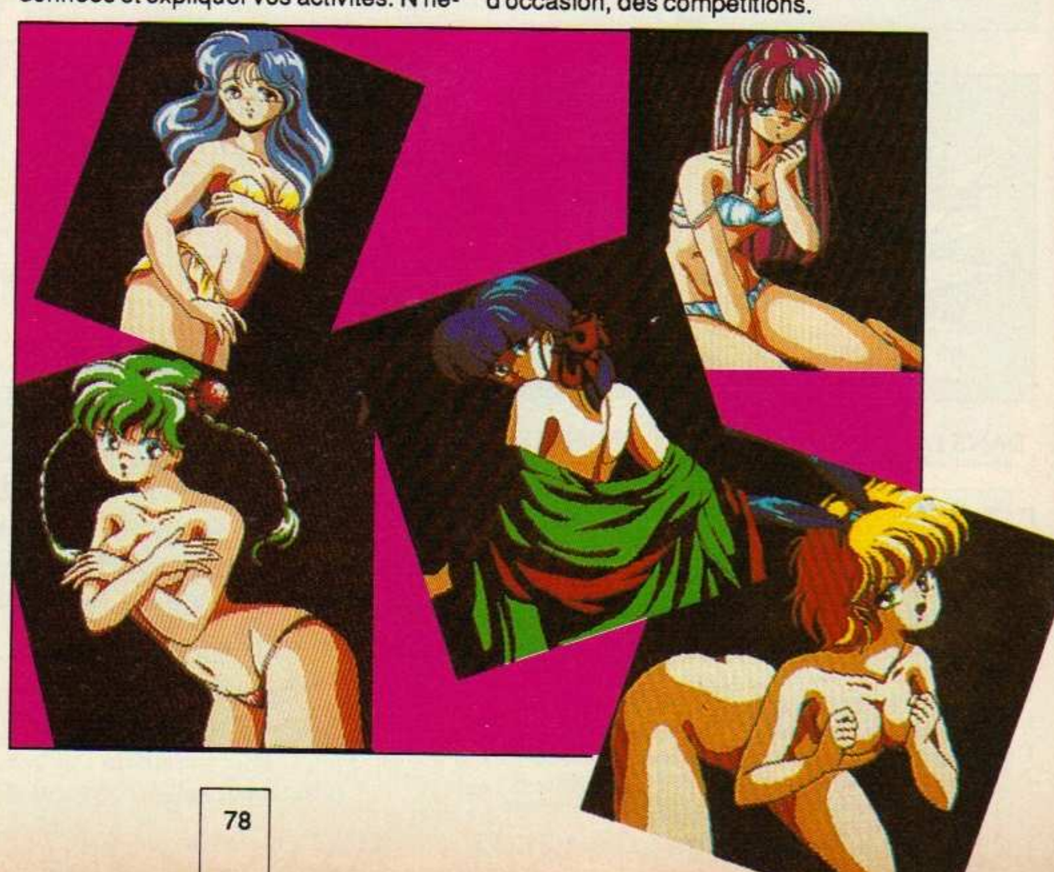
L'**Association Live MSX**, à but non lucratif, est dévouée au MSX et aimerait se faire connaître. Ecrire c/o François Marano, 36 rue de Verdun, 57100 Thionville.

Le **MSX User Group 33** est une très récente association loi de 1901 qui recherche des adhérents. Ce club distribue des freeware MSX1 et 2 et propose des initiations à la musique (synthèse FM), au dessin et à la PAO. Un journal bimestriel est également prévu : **MSX User News**. Ecrire à MSX User Group 33, 62 rue Calixte Camelle, 33110 Le Bouscat.

Pour les nouveaux lecteurs Sega, rappelons l'existence du club **Segamix**, animé par Lionel Guyot, qui édite un fanzine trimestriel bourré de trucs et astuces (Lionel est un des piliers de la rubrique Top Secret) et propose aussi des échanges de cartouches. Pour s'inscrire, il faut envoyer 50 francs à Lionel Guyot, 9 rue des Troènes, 25150 Pont de Roide.

Un club NEC !

Les Suisses sont loin d'être inactifs, ils viennent même de créer le premier club dédié à la console NEC : **Atomic Games**, Rumine 6, 1005 Lausanne, Suisse. Atomic Games propose un journal mensuel, des rabais sur tout le matériel neuf ou d'occasion, des compétitions.





ULTIME NEC

En attendant l'arrivée de la Mega Drive, Simon, l'animateur du magasin **Ultima**, s'est pris de passion pour la console NEC. Résultat : un nouveau lieu pour les passionnés de consoles est né à Paris au 5, boulevard Voltaire (43.38.96.31.). Vous y trouverez toutes les cartouches pour le PC Engine et Ultima nous prépare des "surprises-consoles" pour très bientôt !
Guillemot, le grand distributeur de logiciels, propose aux revendeurs une vingtaine de cartouches pour la console NEC : *Vigilante, P-47, Pac-Land, Son & Son 2, Over Hauled Man, FI-Pilot, Fantasy Zone, Space Hallia, Moto Roader, Devil Hero Legend, Gyaraga 88, R-Type 1 et 2, Big Man World, World Court Tennis, Yakatto Chliki, Kato & Kan Show, 13 000 km Grand Prix.*
Amis de province, si votre magasin favori prétend ne pas savoir où se procurer des cartouches NEC, donnez-lui le tuyau : en neuf lettres, distributeur qui s'est rendu célèbre par ses délais de livraison garantis en 24 heures et dont le nom commence par un G et se termine par un T.

SEGAVENIR

Les Japonais ne sont décidément pas cléments ! Ils pourraient, à l'instar de nombreuses sociétés européennes, nous torcher vite fait mal fait de petits jeux sans envergure que nous enverrions aussi vite à la poubelle. Eh bien non, ils nous concoctent savamment des merveilles en cartouches, des bijoux brillamment programmés que nous n'abandonnons qu'à regret, obligés d'écrire des articles au lieu de continuer à jouer. Le Péril Jaune passe par les consoles !
Petit problème d'arithmétique : sachant que Sega sort en moyenne deux à trois cartouches par mois dignes d'être dans les Top Consoles et sachant également qu'il vous faudra de trois à six mois avant de terminer un seul de ces jeux, déterminez combien de vies vous seront nécessaires pour arriver au bout de la totalité de ces cartouches. Et que se passerait-il si, au lieu de deux ou trois cartouches par mois, la cadence s'élevait à dix ? Bien, trêve de cauchemar, oublions cette vision d'horreur et voyons ce que Sega nous réserve pour les mois à venir.

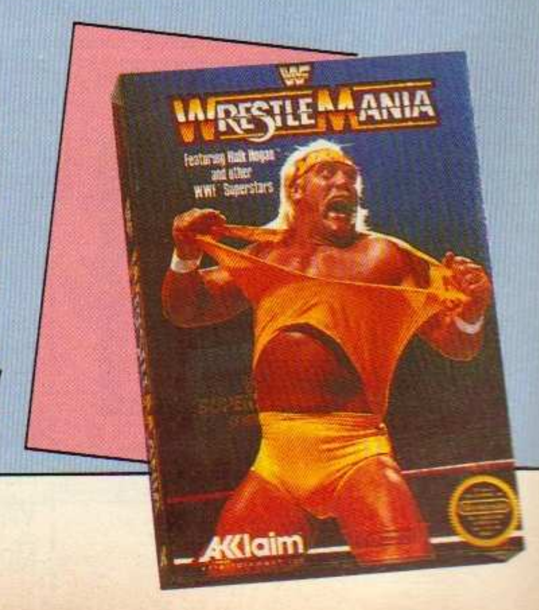
Nous vous confirmons que la console 16 bits ne sera pas importée par Virgin Loisirs avant le début de l'année prochaine, mais nous vous l'affirmons tout net : ça vaut vraiment la peine d'attendre un bijou de ce calibre. La première vision d'*Altered Beast* sur la Mega Drive risque d'en laisser plus d'un sur le tapis. Quelle claque ! Cette console fantastique au look futuriste - à faire baver d'envie un designer italien - risque en effet de bouleverser le paysage de l'informatique ludique : 1990 sera certainement - avec l'arrivée de la console Konix, du Game Boy Nintendo et peut-être de la console Atari - l'année des consoles !

REMERCIEMENTS

Nous avions oublié de remercier **Frédéric Harmand**, de Montfermeil, qui nous avait fait parvenir une intéressante documentation américaine sur la console Nintendo. Comme Frédéric, n'hésitez pas à participer à cette rubrique en nous envoyant des extraits de presse étrangère, des impressions ou des reportages faits lors de vos voyages. Nous demandons également aux clubs de nous envoyer régulièrement leurs bulletins et de nous tenir informés de leurs activités, dont nous rendrons compte dans la mesure du possible.

NINTENDO

Lors de l'interview qu'il nous a accordé, **Ron Judy** (qui préside aux destinées européennes de la console NES) nous a donné la liste des jeux Nintendo qui seront importés dans les prochains mois en France. Il ne s'agit donc pas de rumeurs mais de certitudes puisque c'est le "big boss" lui-même qui parle. Rappelons que Ron Judy nous a promis deux fois plus de jeux importés en France en 90. Voici les titres qui seront disponibles en premier, avec les noms des éditeurs : *Wizards & Warriors, Tiger Heli, Wrestlemania* (Acclaim), *Xevious, Galaga* (Bandai), *Section Z, Mega Man* (Capcom), *Robo Warrior* (Jaleco), *Ikari Warriors, Alpha Mission* (SNK), *Life Force, Metal Gear, Track & Field 2, Double Dribble* (Konami).
Signalons aussi la sortie du deuxième numéro de la revue bimestrielle du **Club Nintendo**, avec des trucs et astuces sur *Super Mario Bros, Castlevania, Rad Racer, Legend of Zelda.* Tous les détails pour recevoir cette revue sont sur le 3615 Nintendo, ou bien écrivez à : Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cedex.





P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **jeux sur TO** (disks et K7) + cartouche assembleur. Cherche souris T08 + jeux. Stéphane Bouvier. Tél : (16) 33.24.21.36.

Vds **MSX lecteur disks et cartouches intégré** + 50 originaux + joysticks + moniteur couleur Cieagi. Prix : 4500 F au lieu de 10 000 F. Anthony Sage. Tél : (1) 48.22.16.43.

Vds **Amiga 2000 + Kit PC XT, drive 54 + moniteur 1084S neuf**, 20 mois de garantie, emballage d'origine. Valeur : 18 600 F. Vendu : 14 000 F. José Teixeira. 9, avenue Racine. 77680 Roissy en Brie.

Vds **console Sega** + Control stick + 10 jeux (Miracle Warriors, Shinobi, Space Harrier, Secret Command, etc.). Valeur : 3870 F. Cédé : 2200 F. Olivier Feuillerat. Tél : (16) 56.98.91.06.

Vds **Atari 1040 ST + 2 écrans (couleur + monochrome) + disque dur SH205 + lecteur 3" 1/2 + imprimante Citizen 120D** + 30 jeux originaux + langage GFA, STOS, C, Cyber. Le tout : 8500 F. Joseph Mostefaoui. Tél : (1) 40.09.93.15.

Vds ou échange **news sur ST**, uniquement dans la région parisienne. Possède Bio-Challenge, Explora 2, Operation Wolf, Jupiter, etc. Raphaël. Tél : (1) 30.54.30.46.

Vds **PC1512 monochrome, 1 drive** + 52 disquettes. Le tout en très bon état, vendu : 3000 F. Vds en plus cartouche Sega. Alexandre Pagnotta. Tél : (16) 29.90.70.50 après 18 h.

Vds **console Nec PC engine** + R-Type et Tennis : 2400 F. Occasion incroyable, matériel tout neuf. Stéphane Guillemin. 2, place Danton. 94200 Ivry sur Seine.

Vds **Atari 520 STF DF (88)** très bon état + logiciels. Prix : 2800 F. Vds aussi originaux pour ST. Jérôme Chouraqui. 168, boulevard Haussmann. 75008 Paris.

Vds **520 STF** garanti jusqu'en juillet 90 + jeux : 2500 F. Vds **Sega** + pistolet + jeux : 1000 F. Sur Paris et banlieue. Serge St Laurent. Pforzheim. SP 69321.

Vds **imprimante 80 colonnes PR90-600 Thomson pour micro T07, T08, T08D, T09, T09+**. Prix : 1450 F. Emballage d'origine. Patricia Pasturaud. Tél : (1) 48.76.99.78 après 18 h. Règlement en espèces.

Vds **4 éducatifs T08, T09, T09+** (Français-Histoire-Anglais-Maths). Prix : 100 F chaque jeu. Jean Christian. Tél : (16) 65.42.30.56.

Vds ou échange programmes sur **C64 et Amiga**. Recherche contacts. Fabrice Bajolais. 25, avenue des Chênefeuilles. 93220 Gagny.

Vds **Amstrad CPC6128 couleur + imprimante DMP2000** + souris + meuble + logiciels (Dessein, Data, Calc, Textomat + nombreux jeux.) + joystick + livres + revues : 5500 F. Jérémie Meyer. Tél : (1) 45.80.24.20.

Vds 8 cartouches et 2 cartes **Sega** (Shinobi, Space Harrier, Wonder Boy, My Hero). Cartouche 2 mégas : 120 F. Cartouche 1 méga : 90 F. Carte : 50 F. Vendues au choix. Fabien Gazagne. Tél : (16) 67.86.96.96.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur 1084** + joystick + bon d'achat de 1200 F + 60 logiciels. Le tout : 5000 F. Christian Lefebvre. Tél : (1) 39.91.22.24.

Vds nombreux softs originaux sur **520 ST**, FS II, Cosmic Pirat, Jet, Leader, etc. Echange softs pour Amiga. Vends Amiga 1000, très bon état, bas prix. Eric Langlade. Tél : (16) 55.95.44.12 le soir.

Vds jeux **MSX1 et 2 et Atari 520 ST**. Remise 50 %. Liste contre un timbre. Jean-Louis Koos. Tél : (16) 89.76.43.81.

Vds **moniteur couleur VS0070** + péritel Philips année 1988. Très bon état. Vendu : 1400 F. Bruno Smerdjean. Tél : (1) 60.15.73.90.

Vds jeux sur **C64** (disks uniquement). Possède Silkworm, Baal, Storlord, etc. Christian Turlan. Tél : (1) 43.88.60.59.

Vds **Atari 800 XL** + lecteur K7 + lecteur disks + nombreux jeux sur K7 et disks. Prix : 1800 F. Vds **console Sega** + pistolet laser + 15 cartouches (Double Dragon, Lord of the Sword, etc.). Prix : 2000 F. Sébastien Mascarel. Tél : (16) 93.83.08.34 vers 20 h.

Vds **CPC 6128 couleur** + manuel + **imprimante DMP2160** + doubleur + 2 joysticks + originaux (environ 3400 F.). Le tout : 4000 F. Cause achat Amiga 500. Patrick Namy. Tél : (1) 39.54.06.56.

Vds **520 STF** + 3 joysticks (S. King + Rapid Fire + TAC3) + nombreux jeux et disquettes vierges (sous-garantie). Valeur : 5500 F. Vendu : 4000 F. Cyril Dorffner. Tél : (16) 81.55.56.25.

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur très bon état + 50 jeux (Arkanoïd, Barbarian 1 et 2, etc.) + joystick ST + revues + housse complète + posters. Prix : 3200 F. Raphaël Chauvat. Tél : (16) 41.77.75.90.

Vds **Atari 1040 monochrome**, 1Mo de mémoire vive, **lecteur de disquettes 720 Ko + moniteur monochrome SM 125** sur socle rotatif + **imprimante matriciel 80 colonnes Star Gemini X 10**. Parfait état : 6500 F. Jésus Gomez. Tél : (16) 84.22.49.45.

Vds **console Sega** + lunettes 3D, Light Phaser, jeux (R-Type, Wonderboy 2, Out-Run, etc.). Sébastien N'Guyen. Tél : (1) 69.21.77.54 de 18 h à 19 h 30 le lundi, mercredi et vendredi. De 14 h à 18 h le samedi et dimanche.

Vds **MSX1** + extension 64 Ko + 37 jeux originaux (Nemesis 2, Knightmare, etc.) + péritel + cable K7 + livres + programmes : 950 F. François Jacobs. Tél : (16) 27.49.72.54.

Vds **MSX2 NMS 8250 (720 Ko)** + souris + joystick + 60 jeux (Vampire Killer, Laydock, Nemesis, etc.) + logiciel graphique + Music Module + cables + revues. Cédé : 3000 F. Philippe Martins. Tél : (1) 47.28.72.00.

Vds **VG5000 + moniteur monochrome** + lecteur K7 + jeux très bon état. Valeur : 2900 F. Vendu : 1800 F. Vds console Yeno + jeux + cable péritel : 900 F. Le tout : 2500 F. Laurent Alem. Tél : (16) 53.80.41.11.

Vds pour **Amiga 2000**, kit XT : carte A2088 + **drive 5"1/4** + manuels sous garantie. Prix : 4800 F. **Amiga 1000 + moniteur 1081** + track-ball + logiciels. Prix : 7000 F. Denis Bérard. Tél : (1) 30.35.98.13.

Vds **MSX1** + cordon + manettes MSX + livre : 600 F. Vds **console Sega** + manette + cordons + Hang-On + Thunder Blade : 700 F. Frédéric Robert. Tél : (1) 64.03.96.32.

Vds **Amstrad 6128**, bon état + moniteur couleur + nombreux jeux et revues. Prix : 2500 à 3000 F (discutable). Vds traitement de textes. Olivier Michon. Tél : (1) 46.26.66.33.

Vds **Atari 520 STF**, anciennes roms SF + **lecteur DF Cumana + moniteur monochrome SM124** + nombreux originaux + très nombreux programmes. Très bon état : 4000 F. Samy Belghaieb. Tél : (1) 69.41.75.90.

Vds **moniteur couleur Philips CM8801**, parfait état, très peu servi : 950 F à débattre. Yannick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39 après 19 h.

Vds **système informatique Sony** : 1500 F au lieu de 5000 F. Logiciels TI99, C64, MSX1 et 2, **moniteur**, un équaliseur, des CD laser. Philippe Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds **C64 + 1541 + 1530** + 200 jeux sur disk et 50 sur K7. Le tout : 3000 F. Stéphane Du Fau de Lamothe. Tél : (1) 43.24.03.35 après 19 H.

Vds **Archimedes 310** + docs + logiciels : 7000 F. **Moniteur KX14** : 3500 F. Lucas Jaeck. 919, chemin de Moulares. 34000 Montpellier.

Vds pour **Sharp PC 1500 une imprimante/K7** : 700 F. Cherche PC 1500. Thierry Guillerm. Tél : (1) 30.70.30.70 (jour) et 46.54.23.17 (soir).

Vds **Thomson MO6**, péritel, crayon optique, 2 manettes, très nombreux programmes en tout genre, docs, listings, etc. Prix : 2000 F. Didier Segonds. Tél : (1) 54.38.41.04 (bureau).

Vds **console Atari 2600** avec 12 jeux. Valeur : 2250 F. Vendue : 700 F. Vds pour **Sega** : Fantazy Zone, After Burner, Quartet et bien d'autres. François Gérard. Tél : (1) 43.51.10.58.

Vds **MSX2 Sony HB500** + 60 jeux dont news : Rastan, Vampire Killer, Metal Gear, etc. Vds logiciels + digitalisations + revues. Le tout : 2000 F. Fabrice Martin-Pastor. Tél : (16) 94.49.57.66.

Vds **Atari 520 STF double face**, nouvelles roms + moniteur couleur + interface 4 joueurs + jeux et utilitaires. Le tout : 3900 F. Alexandre Benic. Tél : (1) 48.65.33.68.

Vds **1040 STF (88) + moniteur couleur Atari** + 10 logiciels (Speedball, Crazy Cars 2, Forgotten Worlds, etc.) + 10 disquettes vierges, souris neuve, joystick :



6000 F. Michel Hoffmann. Tél : (1) 43.21.64.38.

Vds **Amstrad PC 1512 DD couleur** + souris + manuels + revues + nombreux utilitaires (Langage C, Multiplan, etc.) + nombreux jeux originaux : Police Quest 2, Skyshark : 8000 F. Gabriel Inquera. Tél : (1) 43.08.17.95.

Vds **Amiga 500** + 1 joystick + nombreux programmes (jeux, utilitaires) + magazines : 3800 F. Vds **Sega** + Zillion + Secret Command : 800 F. Vincent Liesse. Tél : (16) 57.51.09.76 horaires repas.

Vds **MSX Canon V20, 64 Ko + moniteur monochrome vert Philips** + magnéto K7 + 2 jeux + 2 manettes VJ 200 Canon + cordon péritel + manuel Basic : 1500 F. Catherine Bleuzen. Tél : (1) 60.09.55.55.

Vds **C128D** + 300 disks dont des news + lecteur K7 + 150 K7. Le tout : 2000 F. Claude Frionnet. Tél : (1) 48.02.81.78 après 18 h.

Vds sur **T08-T09+** : Mach 3, Les classiques 1, 2, 3, 4 + Karaté + Crazy Cars + Road Killer + Traitement Bzzz + Dieux du Stade : 100 F chaque jeu. Yann Chevalier. Tél : (16) 20.03.08.67.

Amiga vends jeux ou utilitaires. Avenger, P.O. Box 12, 1605 Chexbres. Suisse.

Vds **Amiga 1000** clavier Azerty : 3500 F + drive externe A1010 : 800 F + livres (La Bible et les Clefs) + softs offerts. Le tout : 4000 F. Philippe Aubessard. Tél : (1) 43.66.18.82.

Vds **Apple IIE + moniteurs couleur et monochrome + cartes** : 80 colonnes, Super série + joystick + nombreux jeux + docs. Valeur : 14 000 F. Vendu : 5000 F. Marc Lacombe. Tél : (1) 45.47.61.91 après 19 h 30.

Vds **MSX1 Canon V20** + K7 + 18 jeux (dont 4 mégaroms) + livres. Valeur : 2600 F. Vendu : 1200 F. Vds séparément : Super Laydock, Nemesis 2 et 3, F1 Spirit. Prix intéressant. Pascal Willano. Tél : (16) 37.52.47.94.

Vds **MSX2 NMS 8235** péritel 256 Ko + **imprimante Philips** + nombreux livres et jeux. Prix : 2800 F. Vds **synthé vocal MSX** : 300 F. Stéphane Cachat. Tél : (16) 50.34.28.42 après 17 h.

Vds **Atari 520 ST** (anciennnes roms) + environ 100 disks (jeux, utilitaires, digitaliseur son). Prix : 3000 F. Echange news sur Amiga. Christophe Delcroix. Tél : (16) 21.96.48.48.

Vds **Atari 520 ST double face**, étendu à 1 méga + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + accessoires divers. Valeur réelle : 8000 F. Vendu : 4000 F. Patrice Perret. Tél : (16) 75.59.20.48.

Vds **CPC 664 couleur**, parfait état + 30 disks pleins + docs + nombreuses revues. Prix : 2000 F. Vds console Sega + 1 jeu (déc 88) : 600 F. Vladimir Micunovic. Tél : (1) 48.26.37.89 après 18 h.

Vds **C64 (péritel) + lecteur K7 + lecteur disks 1541** + livres + 3 joysticks + nombreux logiciels + range disks, peu servi : 2000 F. Simon Beck. Tél : (16) 35.23.36.35.

Vds **Atari 520 ST DF** très bon état + jeux originaux + souris + cable + manette + docs + nombreux disks. Prix : 2500 F. Cédric Jardin. Tél : (1) 60.47.13.73.

Vds **lecteur 5"1/4 double face 720 Ko** : 1200 F (avec cable de connexion) + imprimante Atari SMM804 en très bon état : 1000 F. Xavier Le Duff. Tél : (1) 43.27.80.32.

Vds **console Sega** + Out Run + Black Belt + Alex 2 + After Burner + Secret Command + Hang-On + Zillion + Control Stick : 1750 F ou vends jeux : 150 F l'unité. Frédéric Vesque. Tél : (1) 60.28.14.26.

Vds **Amstrad 6128 CPC**, couleur, complet + nombreux jeux très peu servi. Prix : 3000 F. Eliane Saclier. Tél : (1) 42.28.02.80.

Vds **MSX2 Sony HBF500F** : 2500 F. **Moniteur couleur** : 900 F. Lecteur K7 : 600 F. Extension mémoire 64 Ko : 600 F + possibilités de ventes de jeux en cartouches, disks ou K7 (Metal Gear, Goonies, Penguin Adventure, etc.) + manette Hyper Sport. A débattre. Richard Ollivier. Tél : (1) 39.76.87.19 après 20 h.

Vds **Casio PB770** + table traçante 4 couleurs + lecteur de micro K7 + malette + manuel + programmes (traceur de courbes, tableur, 3D, etc.). Prix : 2000 F. Marc Pinel. Tél : (16) 35.88.66.76.

Vds **console Nec** + 1 jeu à un super prix : 2400 F. Vds aussi extension mémoire pour T08 : 600 F au lieu de 1500 F. Alain Le Bon. Tél : (1) 48.26.66.43.

Vds **Amiga 500** + extension mémoire 500 Ko + moniteur + très nombreux programmes originaux. Prix : 6500 F. Robert Suquet. Tél : (1) 43.99.46.61.

Vds **Canon V20 (64 Ko)** + lecteur K7 + 50 jeux, état neuf, avec manuel, cables et boîte d'origine. Faire offre raisonnable. David Micallef. Tél : (16) 25.84.92.61.

Vds **Atari 520 STF** + jeux originaux (Gauntlet 2, Space Harrier, etc.). Prix : 1900 F. **Lecteur externe Nec double face** neuf (garantie 2 ans) : 800 F. Frédéric De la Conception. Tél : (16) 62.35.42.85.

Vds **520 STF (1 méga) + SM 125 + imprimante SAM 804 + DD 20 Mo** + logiciels + livres + 30 disks : 8500 F à débattre. Floretn Bouix. Tél : (16) 61.48.20.14 après 17 h.



Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....





ECHANGES

Echange sur **MSX**, Daïva (Story 5) et Zanac-ex contre Lupin et Parodius. Vds Bastard Rainbow, Daïva Story 4, Dragon Slayer 4, Yaksa, Saziri, Puzzle in London et Erunubu. Cyrille Renoux. Tél : (1) 48.72.09.81.

Echange jeux sur **Sega** (Zillion 2, Wonderboy 2, Phaser, Double Dragon), si possible contre Rastan, Miracle Warriors, Keiseiden. Vds **imprimante Thomson PR90582**. Yoann Letellier. Tél : (16) 32.43.57.82.

Echange **VG5000** + 4 jeux + accessoires très bon état. Valeur : 2000 F contre MSX 1 64 Ko. Vds **synthé stéréo neuf** : 950 F ou échange contre possesseur de Yamaha 470 ou MSX 2. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21.



Echange news sur **Amiga et MSX 2 Sony.** Patrick Canépa. Tél : (19) 022.49.54.09. Genève.

Amiga échange ou vends news. Raphaël Genin. Tél : (16) 78.04.15.57 après 15 h.

Echange news sur **Atari ST**. Sébasien Bergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

Echange ou vends news sur **Amiga**. Débutants acceptés. Possède également de superbes démos. Christophe Moularde. Tél : (16) 21.49.71.03.

Echange news sur **520 ST**. Possède Populous, Archipelagos, Kick Off, Forgotten Worlds. Roger Corbet. Tél : (16) 50.46.80.71 uniquement le samedi et le dimanche de 12 h à 14 H.

Echange et vends news sur **Amiga**. Peut faire des digits sons et images. Xavier Pavie. Tél : (16) 32.51.54.84.

Echange news sur **Amiga** (Vigilante, Spherical, Licence to Kill, Castle Warrior, Savage). Cherche programme pour démos. Cyril Hoopoutian. 1, avenue Diderot. 92330 Sceaux.

Atari 520 cherche contacts pour échanges. Possède Populous, Targan, Explora 2, R-Type, etc.). Frédéric Marguin. Tél : (16) 42.21.36.44.

Atari 520 ST échange et vends news. Achète moniteur SC1425. Christian Sixte. Tél : (16) 40.82.41.76 après 18 h.

Echange ou vends nouveautés sur **Atari ST** (No Man's land, Castle Warrior, etc.) et sur Amiga (Vigilante, Tintin, Castle Warrior, etc). Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Echange news sur **ST**. Vends jeu PC 3"1/2 + sélecteur de face. Erwan Le Gall. Tél : (16) 99.09.03.41.

Echange news sur **Atari ST et Amiga** + docs et traductions en français. Pascal Thuillier. Tél : (16) 24.54.04.56.

Echange jeux **Sega**. Possède Out-Run, Zillion, Choplifter, Super Tennis, Rastan Saga, etc, contre jeux de même valeur et/ ou utilisant le pistolet (Rambo 3 si possible). Romain Serre. Tél : (16) 66.70.02.59.

Echange news sur **Atari STDF**. Serge Mouillerat. Tél : (19) 024.41.11.32. Suisse.

520 ST gonflé cherche contacts pour échange de news. Débutants s'abstenir. David. Tél : (16) 55.79.86.74.

RECHERCHES

Recherche **MSX2 Philips NMS 8245 ou 8250** (720Ko). Vds ou échange cartouches MSX2 (Rastan Saga, Druid, Garyu-O, Deep Forest, Rambo Special). Vincent Giordano. Tél : (16) 87.70.22.52.

Cherche revues espagnols ou japonaises (assez bon état) sur le **MSX**, vends **originaux MSX** en bon état. Fabrice Autour. 44, rue Pierre Brossolette. 91350 Grigny.

Recherche **Modem pour T08 + extension mémoire** + logiciels Infogrames : HMS Cobra, Meurtre à Venise. Logiciels FIL : Colorcalc, Colorpaint, Studio, Fiches et dossiers, 3D, Carte du Ciel, Blitz, Monopoly, Beach Head, Vol Solo, Missions en Rafale, Silent Service. Roger Viale. Tél : (16) 93.42.34.18.

Recherche pour T08, synthétiseur vocal Cedic-Nathan + logiciels + le livre "Parole et Micros", à prix raisonnable. Christophe Touzé. Vitot. La Londe. 27110 Le Neubourg.

Recherche programmeur en assembleur sur **Atari ST**. Patrice Rossi-Chardonnet. Tél : (16) 79.33.10.13.

Cherche extension mémoire **MSX 2**. Vds **imprimante Thomson** + cordon ou échange contre imprimante MSX. Franck Tétu. Tél : (16) 27.40.15.69.

Achète **Amiga 2000 + 1084** en très bon état + périphériques (2ème drive, carte XT, logiciels, etc). Faire offre. Cherche contacts. Vincent Le Toquin. Tél : (1) 42.70.25.79.

CONTACTS

Cherche contacts amicals et durables sur **Amiga 500**, sur la France et l'étranger. Manuella Ballaire. 73, rue Barbès. 18000 Bourges.

Possesseur **Atari 520** cherche contacts. Possède Populous, Targan, Explora 2, R-Type et de nombreux autres jeux plus traditionnels. Frédéric Marguin. Tél : (16) 42.21.36.44.

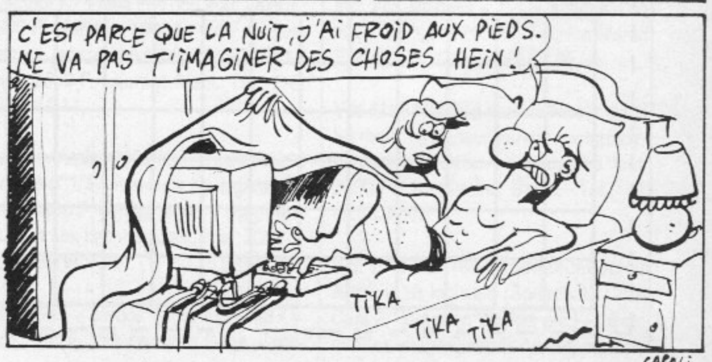
Débutant **assembleur 68000 sur ST** et prochainement Amiga cherche aide (pour bugs persistants) et sources. Yannick Cary. Tél : (16) 81.50.18.53.

Nouveau club pour les **Atari XL, Amstrad CPC et Sega**. Pour s'abonner : Denis Gracia. Tél : (16) 75.55.25.68.

Cherche contacts sur **Atari STDF** durable pour faire des échanges de logiciels







ou autres. Samuel Pellieux. Tél : (16) 20.96.34.15.

Cherche contacts **MSX 2**. Possède Sony HBF700F. Vds **VG8020 neuf** + jeux + docs : 1600 F ou échange contre HBD30W + cable ou moniteur Philips 8801 ou 8832, ou NMS 1160 + softs. Sébastien Rousseew. 7, Place du Général de Gaulle. 59470 Wormhout

Réalisateur digits sons sur **ST** contre vieux softs originaux (avec docs). Bruno Bastin. Tél : (16) 21.76.04.89.

Cherche contacts sur **Amiga**. Gabriel Miriart. Tél : (16) 59.47.36.57 ou Philippe au : 59.23.97.61.

Débutant sur **520 ST DF** cherche contacts pour échanges ou achats. Envoyez liste. Serge Daniel. 15, rue Ernest Renan. 56530 Queven.

Mega Club MSX, achète, échange et vend tous logiciels pour MSX1 et MSX2. Documentation gratuite sur simple demande. Mega Club MSX. 108, rue Marceau. 59280 Armentières.

Diffusons sur **Amiga**, démos remix, digits et les meilleurs utilitaires du domaine public. FD. BP 18. 59115 Leers.

MSX 2 cherche correspondants sur région de Cherbourg. Philippe Roullet. Tél : (16) 33.03.49.69.

DIVERS

Recherche programmeurs en assembleur sur **Atari ST.** Patrice Rossi-Chardonnet. Tél : (16) 79.33.10.13.

Vds **photocopieur thermique compact** : 2000 F. **Orgue éléctronique Bontempi**, 2 claviers stéréo sur pied : 3000 F. Claude Sage. Tél : (1) 48.22.16.43.

FANATIK n°2, le fanzine MSX est sorti, plus de pages (environ vingt), de nouvelles rubriques (freeware, clubs). Disponible contre 5 timbres à 2,20 F. Christophe Collot. 49, avenue du Général De Gaulle. 77420 Champs sur Marne.

Cosmic Software recherche des **programmeurs et des graphistes** avec des connaissances sur le Z 80 et l'Amstrad CPC. c/o ESAT Software. 57, rue du Tondu. 33000 Bordeaux. Tél : (16) 56.96.35.23.

